

Left 4 Dead

<p>Left 4 Dead Lexikon</p>

L4D spielt in der Zeit kurz nach einer globalen Zombieapokalypse, in der vier Überlebende eine epische Schlacht gegen Horden von Zombies und fürchterliche, 'speziell-infizierte' Mutanten kämpfen. Der Koop-Modus der Seite der Überlebenden streckt sich über vier weitläufige Kampagnen in städtischen und ländlichen Gegenden. Jede Kampagne beinhaltet ein übergeordnetes Teamziel und besteht jeweils aus 5 Maps. Alle Kampagnen zusammen lassen Sie die Flucht der Überlebenden aus der Stadt nachempfinden. Das 4er-Team der Überlebenden kann aus 1 bis 4 Spielern bestehen und bedarfsweise durch Computer-Bots ergänzt werden, um so Einzel- als auch Koop- bzw. Mehrspielermatches zu ermöglichen. Künstliche Intelligenz der nächsten Generation treibt alle Nicht-Spieler Charaktere an und werden durch den Einsatz des AI Directors gesteuert - einem System, dass ständig den Spielverlauf analysiert und das Spielgeschehen, das Tempo und den Schwierigkeitsgrad laufend anpasst. Jeder Spielverlauf ist einzigartig und eine einmalige Spielerfahrung. ([Quelle](#))

Beispiel für die server.cfg

Code

```

hostname                                "TEST"
//                                     Servernamen          festlegen

rcon_password                            "password"
//                                     Rcon-Passwort       setzen

sv_gametypes                             "coop,versus,survival"
//
// Mit der cvar sv_gametypes wird festgelegt welche Spiel-Typen zulaessig sind.
//
//      coop          =      Kampagne          mit      4      Spielern
//      versus        =      Versus-Modus      mit      8      Spielern
//      survival      =      Survival-Mods     mit      4      Spielern

sv_steamgroup                            "1491306"

sv_steamgroup_exclusive                   "1"

//
// 0 = Es duerfen alle Spieler auf den Server joinen. (Standard)
//1=EsduerfernurSpieleraufdenleerenServerjoinen,diesichnichtinderSteam-Gruppebefinden.

sv_allow_lobby_connect_only               0
//
// Erlaubt das direkte Verbinden mittels connect auf den Server.
//
//0=DiedirekteVerbindungdurchdenBefehlconnectwirdzugelassen.DiesbetrifftauchHLSW.
// 1 = Verbindung nur durch die Lobby.

//Region - This sets the lobby in which your server will be part of
//You will want to set this to the closest location to your server
//eastcoast - sv_region 0
//westcoast - sv_region 1
//south america - sv_region 2
//europe - sv_region 3
//asia - sv_region 4
//australia - sv_region 5
//middle east - sv_region 6
//africa - sv_region 7
//world - sv_region 255
sv_region 3

//Allow use of cheats
//0 = Off
//1 = On
sv_cheats 0

//All talk - Allow both teams to use audio chat to speak with each other
//0 = Off
//1 = On
sv_alltalk 0

```

Alles anzeigen

Tutorials zum Spiel:

Link zum Workshop Tutorial